



XBOX 360®

GENERATOR

REX

AGENT OF
PROVIDENCE



ACTIVISION®



WARNING Before playing this game, read the Xbox 360® console and accessory manuals for important safety and health information. Keep all manuals for future reference. For replacement console and accessory manuals, go to www.xbox.com/support.

Important Health Warning About Playing Video Games

Photosensitive seizures

A very small percentage of people may experience a seizure when exposed to certain visual images, including flashing lights or patterns that may appear in video games. Even people who have no history of seizures or epilepsy may have an undiagnosed condition that can cause these "photosensitive epileptic seizures" while watching video games.

These seizures may have a variety of symptoms, including lightheadedness, altered vision, eye or face twitching, jerking or shaking of arms or legs, disorientation, confusion, or momentary loss of awareness. Seizures may also cause loss of consciousness or convulsions that can lead to injury from falling down or striking nearby objects.

Immediately stop playing and consult a doctor if you experience any of these symptoms. Parents should watch for or ask their children about the above symptoms—children and teenagers are more likely than adults to experience these seizures. The risk of photosensitive epileptic seizures may be reduced by taking the following precautions: Sit farther from the screen; use a smaller screen; play in a well-lit room; do not play when you are drowsy or fatigued.

If you or any of your relatives have a history of seizures or epilepsy, consult a doctor before playing.

GENERATOR REX

AGENT OF PROVIDENCE

XBOX LIVE	4
GETTING STARTED	5
CONTROLS	5
INTRODUCTION	6
HUD	6
EVOLUTION MENU.	7
BASIC BUILDS	7
OMEGA BUILDS	9
DOC HOLIDAY'S TIPS.	10
CUSTOMER SUPPORT	10
SOFTWARE LICENSE AGREEMENT	11

XBOX LIVE

Xbox LIVE® is your connection to more games, more entertainment, more fun. Go to www.xbox.com/live to learn more.

CONNECTING

Before you can use Xbox LIVE, connect your Xbox 360 console to a high-speed Internet connection and sign up to become an Xbox LIVE member. For more information about connecting, and to determine whether Xbox LIVE is available in your region, go to www.xbox.com/live/countries.

FAMILY SETTINGS

These easy and flexible tools enable parents and caregivers to decide which games young game players can access based on the content rating. Parents can restrict access to mature-rated content. Approve who and how your family interacts with others online with the Xbox LIVE service, and set time limits on how long they can play. For more information, go to www.xbox.com/familysettings.

GETTING STARTED

To start playing Generator Rex: Agent of Providence, ensure your system is turned, open the disc tray, and insert the game disc.

CONTROLS

BUTTON LAYOUT



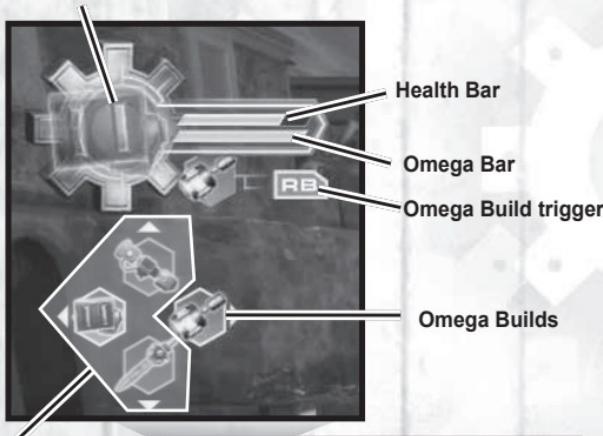
BUTTON	ACTION
Ⓐ	Ⓐ Smack Hands Ⓑ Slam Cannon Ⓒ BFS Ⓓ Omega Build Select
Ⓑ	Rex Move
Ⓐ	Jump
Ⓑ	Activate
ⓧ	Light Attack / Variety Attack (Holding)
ⓨ	Heavy Attack
ⓩ	Omega Active
Ⓛ	Build Quick Switch
Ⓛ	Block / Dodge
Ⓜ	Evolution Menu
Ⓜ	Pause Menu

INTRODUCTION

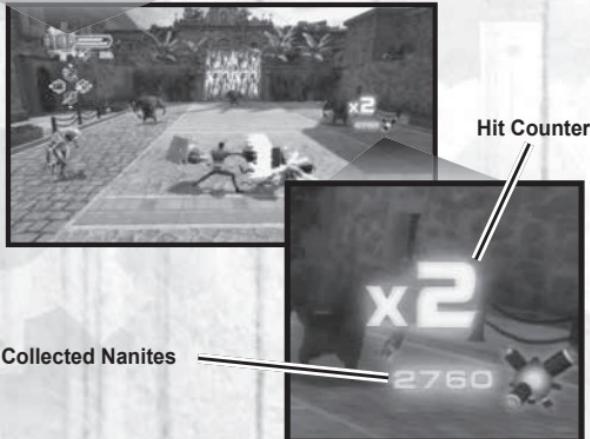
Every living thing on earth is infected with Nanites, tiny machines that turn things into monsters called EVOs. You play as Rex, a Nanite charged super hero teenager with the ability to grow incredible weapons and machines from his body called Builds. With these super abilities you must explore and evolve in order to discover who is behind a worldwide EVO uprising. You're Providence's secret weapon, the fate of all living things lies within you!

HUD

Current Build Equipped



Basic Builds



Collected Nanites

EVOLUTION MENU

Health Bar upgrades



Build Select



Omega Bar upgrades



Upgrades

Cost of Upgrade

Collected
Nanites

BASIC BUILDS

By controlling the Nanites inside him, Rex can equip and use these Basic Builds.



SMACK HANDS

Rex's go-to build to lay the smack down on the EVOs with devastating punches and slams!

PUNK BUSTERS

Equips Rex with the ability to cause powerful, crushing earthquakes to help Rex get through enemy EVOs' defenses.



BFS

An incredibly fast sword that Rex uses to swiftly slash, sweep and dash.



SLAM CANNON

A heavy powered cannon capable of firing destructive charged shots!

OMEGA BUILDS

Omega Builds are much stronger and more powerful than the Basic Builds. However, using an Omega Build drains Rex's energy.



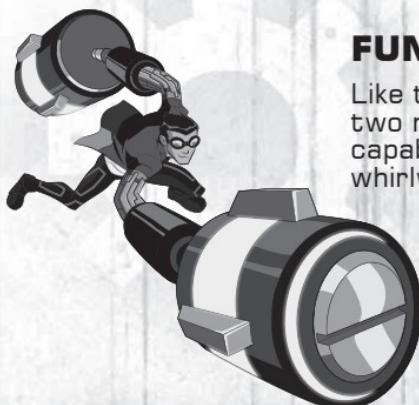
BLAST CASTER

A thrashing directional whip that Rex is able to wind-up and swing at his enemies.



BAD AXES

When equipped, Rex wields two gigantic axes that he swings and spins unleashing multiple hits and overwhelming damage!



FUNCHUKS

Like the Double Axes, Rex wields two massive nunchucks that are capable of slamming EVOs with a whirlwind of swings.

DOC HOLIDAY'S TIPS

Many of Rex's builds can be used to navigate and explore. The Smack Hands can be used to drill through walls, the BFS a is handy when you need to cut through anything blocking your path, and sometimes Rex needs to flip a switch that he can't reach, which equipping the Slam Cannon usually gets the job done. We are counting on you, good luck!



CUSTOMER SUPPORT

Note: Please do not contact Customer Support for hints/codes/cheats.

Internet: <http://www.activision.com/support>

Our support section of the web has the most up-to-date information available. We update the support pages daily, so please check here first for solutions. If you cannot find an answer to your issue, you can submit a question/incident to us using the online support form. A response may take anywhere from 24–72 hours depending on the volume of messages we receive and the nature of your problem.

Note: All support is handled in English only.

Phone: (800) 225-6588



PhysX®
by NVIDIA

Uses Bink Video. Copyright © 1997-2011 by RAD Game Tools, Inc. PhysX Technology provided under license from NVIDIA Corporation. © 2002-2011 NVIDIA Corporation. All rights reserved.

SOFTWARE LICENSE AGREEMENT

IMPORTANT - READ CAREFULLY: USE OF THIS PROGRAM IS SUBJECT TO THE SOFTWARE LICENSE TERMS SET FORTH BELOW. "PROGRAM" INCLUDES THE SOFTWARE INCLUDED WITH THIS AGREEMENT, THE ASSOCIATED MEDIA, ANY PRINTED MATERIALS, AND ANY ON-LINE OR ELECTRONIC DOCUMENTATION, AND ANY AND ALL COPIES AND DERIVATIVE WORKS OF SUCH SOFTWARE AND MATERIALS. BY OPENING THIS PACKAGE, AND/OR USING THE PROGRAM, YOU ACCEPT THE TERMS OF THIS LICENSE WITH ACTIVISION PUBLISHING, INC. ("ACTIVISION").

LIMITED USE LICENSE. Activision grants you the non-exclusive, non-transferable, limited right and license to use one copy of this Program solely and exclusively for your personal use. All rights not specifically granted under this Agreement are reserved by Activision. This Program is licensed, not sold. Your license confers no title or ownership in this Program and should not be construed as a sale of any rights in this Program.

OWNERSHIP. All title, ownership rights and intellectual property rights in and to this Program and any and all copies thereof (including but not limited to any titles, computer code, themes, objects, characters, character names, stories, dialog, catch phrases, locations, concepts, artwork, animation, sounds, musical compositions, audio-visual effects, methods of operation, moral rights, and any related documentation, incorporated into this Program) are owned by Activision or its licensors.

This Program is protected by the copyright laws of the United States, international copyright treaties and conventions and other laws. This Program contains certain licensed materials and Activision's licensors may protect their rights in the event of any violation of this Agreement.

YOU SHALL NOT:

- Exploit this Program or any of its parts commercially, including but not limited to use at a cyber cafe, computer gaming center or any other location-based site. Activision may offer a separate Site License Agreement to permit you to make this Program available for commercial use; see the contact information below.
- Sell, rent, lease, license, distribute or otherwise transfer this Program, or any copies of this Program, without the express prior written consent of Activision.
- Reverse engineer, derive source code, modify, decompile, disassemble, or create derivative works of this Program, in whole or in part.
- Remove, disable or circumvent any proprietary notices or labels contained on or within the Program.
- Hack or modify (or attempt to modify or hack) the Program, or create, develop, modify, distribute or use any software programs, in order to gain (or allow others to gain) advantage of this Program in any on-line multiplayer game settings including but not limited to local area network or any other network play or on the internet.
- Export or re-export this Program or any copy or adaptation in violation of any applicable laws or regulations.

LIMITED SOFTWARE WARRANTY. Activision warrants to the original consumer purchaser of this Program that the recording medium on which the Program is recorded will be free from defects in material and workmanship for 90 days from the date of purchase. If the purchaser finds the recorded medium of the Program defective within 90 days of original purchase, Activision agrees to replace, free of charge, such recorded medium of the Program discovered to be defective within such period upon its receipt of the recorded medium of the Program, as long as the Program is still being manufactured by Activision. In the event that the Program is no longer available, Activision retains the right to substitute a similar product of equal or greater value. This warranty is limited to the recording medium of the Program as originally provided by Activision and is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect has arisen through abuse, mistreatment or neglect. This remedy is the purchaser's sole, exclusive remedy, and is in lieu of all other express warranties. Any implied warranties on this product prescribed by statute, including but not limited to an implied warranty of merchantability or fitness for a particular purpose, are expressly limited in duration to the 90-day period described above. Activision reserves the right to modify this warranty prospectively at any time and from time to time in our sole discretion.

When returning the Program for warranty replacement please send the original product disc or cartridge, as applicable, only in protective packaging and include: (1) a photocopy of your dated sales receipt; (2) your name and return address typed or clearly printed; (3) a brief note describing the defect, the problem(s) you are encountering and the system on which you are running the Program; and (4) if you are returning the Program after the 90-day warranty period, but within one year after the date of purchase, please include check or money order for \$20 U.S. currency per disc or cartridge replacement, as applicable.

NOTE: Certified mail is recommended.

For customers in North America: Please contact Activision Customer Support for an RMA by telephone at 1-800-225-6588 or via the web at <http://www.activision.com/support>.

LIMITATION ON DAMAGES. IN NO EVENT WILL ACTIVISION BE LIABLE FOR SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THE PROGRAM, INCLUDING DAMAGES TO PROPERTY, LOSS OF GOODWILL, COMPUTER FAILURE OR MALFUNCTION AND, TO THE EXTENT PERMITTED BY LAW, DAMAGES FOR PERSONAL INJURIES, EVEN IF ACTIVISION HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. ACTIVISION'S LIABILITY SHALL NOT EXCEED THE ACTUAL PRICE PAID FOR THE LICENSE TO USE THIS PROGRAM. SOME STATES/COUNTRIES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS AND/OR THE EXCLUSION OR LIMITATION OF INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATIONS AND/OR EXCLUSION OR LIMITATION OF LIABILITY MAY NOT APPLY TO YOU. THIS WARRANTY GIVES YOU SPECIFIC LEGAL RIGHTS, AND YOU MAY HAVE OTHER RIGHTS WHICH VARY FROM JURISDICTION TO JURISDICTION.

TERMINATION. Without prejudice to any other rights of Activision, this Agreement will terminate automatically if you fail to comply with its terms and conditions. In such event, you must destroy all copies of this Program and all of its component parts.

U.S. GOVERNMENT RESTRICTED RIGHTS. The Program and documentation have been developed entirely at private expense and are provided as "Commercial Computer Software" or "restricted computer software." Use, duplication or disclosure by the U.S. Government or a U.S. Government subcontractor is subject to the restrictions set forth in subparagraph (c)(1)(ii) of the Rights in Technical Data and Computer Software clauses in DFARS 252.227-7013 or as set forth in subparagraph (c)(1) and (2) of the Commercial Computer Software Restricted Rights clauses at FAR 52.227-19, as applicable. The Contractor/ Manufacturer is Activision Publishing, Inc., 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405.

INJUNCTION. Because Activision would be irreparably damaged if the terms of this Agreement were not specifically enforced, you agree that Activision shall be entitled, without bond, other security or proof of damages, to appropriate equitable remedies with respect to breaches of this Agreement, in addition to such other remedies as Activision may otherwise have under applicable laws.

INDEMNITY. You agree to indemnify, defend and hold Activision, its partners, affiliates, contractors, officers, directors, employees and agents harmless from all damages, losses and expenses arising directly or indirectly from your acts and omissions to act in using the Product pursuant to the terms of this Agreement.

MISCELLANEOUS. This Agreement represents the complete agreement concerning this license between the parties and supersedes all prior agreements and representations between them. It may be amended only by a writing executed by both parties. If any provision of this Agreement is held to be unenforceable for any reason, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable and the remaining provisions of this Agreement shall not be affected. This Agreement shall be construed under California law as such law is applied to agreements between California residents entered into and to be performed within California, except as governed by federal law and you consent to the exclusive jurisdiction of the state and federal courts in Los Angeles, California.



AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire les manuels de la console Xbox 360^{MD} et des accessoires pour des informations importantes de santé et de sécurité. Veillez à conserver tous les manuels pour une utilisation future. Pour les manuels de console de remplacement et d'accessoires, rendez-vous à www.xbox.com/support.

Avis important sur la santé des personnes jouant aux jeux vidéo

Crises d'épilepsie photosensible

Pour un très faible pourcentage de personnes, l'exposition à certains effets visuels, notamment les lumières ou motifs clignotants pouvant apparaître dans les jeux vidéo, risque de provoquer une crise d'épilepsie photosensible, même chez des personnes sans antécédent épileptique.

Les symptômes de ces crises peuvent varier; ils comprennent généralement des étourdissements, une altération de la vision, des mouvements convulsifs des yeux ou du visage, la crispation ou le tremblement des bras ou des jambes, une désorientation, une confusion ou une perte de connaissance momentanée. Ces crises peuvent également provoquer une perte de connaissance ou des convulsions pouvant engendrer des blessures dues à une chute ou à un choc avec des objets avoisinants.

Cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin si vous ressentez de tels symptômes. Il est conseillé aux parents de surveiller leurs enfants et de leur poser des questions concernant les symptômes ci-dessus: les enfants et les adolescents sont effectivement plus sujets à ce genre de crise que les adultes. Pour réduire le risque d'une crise d'épilepsie photosensible, il est préférable de prendre les précautions suivantes: s'asseoir à une distance éloignée de l'écran, utiliser un écran de petite taille, jouer dans une pièce bien éclairée et éviter de jouer en cas de somnolence ou de fatigue.

Si vous, ou un membre de votre famille, avez des antécédents de crises d'épilepsie, consultez un médecin avant de jouer.

GENERATOR REX

AGENT OF PROVIDENCE

XBOX LIVE	14
POUR COMMENCER	15
COMMANDES DU JEU	15
INTRODUCTION	16
HUD	16
MENU D'ÉVOLUTION	17
EXTENSIONS DE BASE	17
EXTENSIONS OMÉGA	19
CONSEILS DU DR HOLIDAY	20
SERVICE À LA CLIENTÈLE	20
LICENCE D'UTILISATION DU LOGICIEL	23

XBOX LIVE

Xbox LIVE^{MD} est votre connexion vers plus de jeux, plus de divertissement et plus d'amusement. Visitez le site www.xbox.com/live pour en savoir plus.

CONNEXION

Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE, vous devez raccorder votre console Xbox 360 à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox LIVE. Pour savoir si Xbox LIVE est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox LIVE, rendez-vous sur le site www.xbox.com/live/countries.

CONTRÔLE PARENTAL

Ces outils faciles d'utilisation permettent aux parents et aux tuteurs de décider à quels jeux les jeunes joueurs peuvent accéder en fonction de la classification du contenu du jeu. Les parents peuvent restreindre l'accès aux contenus classés pour adulte. Approuvez qui et comment votre famille interagit avec les autres personnes en ligne sur le service Xbox LIVE et fixez une limite de temps de jeu autorisé. Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site www.xbox.com/familysettings.

POUR COMMENCER

Pour commencer à jouer Generator Rex: Agent of Providence, assurez-vous d'allumer votre console, ouvrez le logement du disque et placez-y le disque du jeu.

COMMANDES DU JEU

CONFIGURATION DES BOUTONS



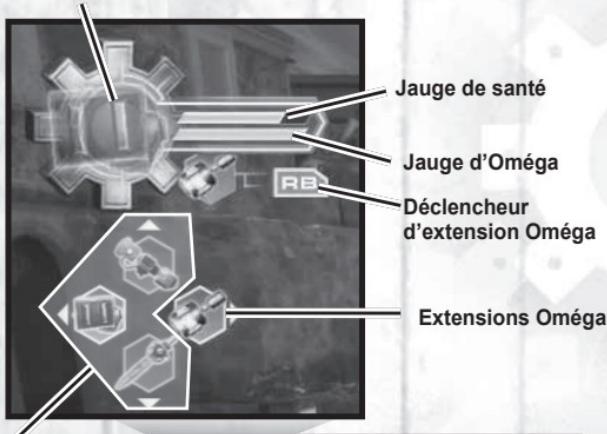
BOUTON	ACTION
○	◎ Coup avec les mains ◊ Coup de canon ◊ BFS ◎ Sélection d'une extension Oméga
□	Mouvement de Rex
A	Sauter
B	Activer
X	Attaque légère/Attaque variée (Maintenir)
Y	Attaque sévère
RB	Oméga actif
LB	Changement rapide d'extension
LT	Bloquer/esquiver
BACK	Menu d'évolution
START	Menu de pause

INTRODUCTION

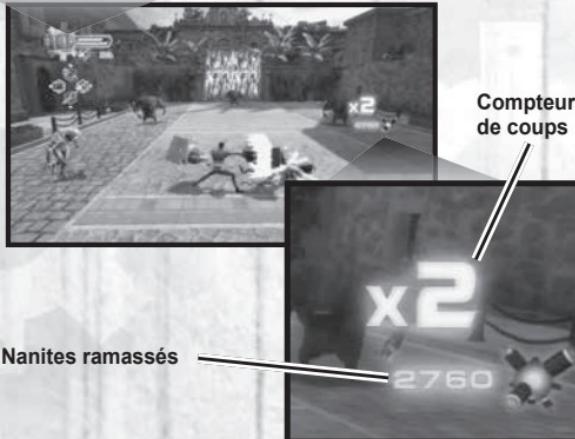
Toutes les créatures vivant sur la Terre sont infectées par les Nanites, de petites machines qui les transforment en monstres appelés EVO. Vous jouez dans la peau de Rex, un jeune ado super héros chargé de Nanites, ayant la capacité de faire pousser sur son corps des armes et des machines incroyables qu'on appelle des extensions (Builds). Avec ces super habiletés, vous pouvez explorer et évoluer afin de découvrir qui se trouve derrière la révolution mondiale des EVO. Vous êtes l'arme secrète de la Providence; le destin de toutes les créatures vivantes est sur vos épaules!

HUD

Extension actuellement utilisée



Extensions de base

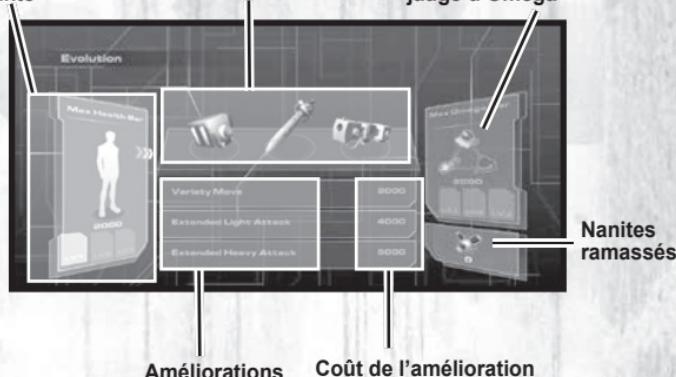


MENU D'ÉVOLUTION

Améliorations de la jauge de santé

Sélection d'une extension

Améliorations de la jauge d'Oméga



Améliorations

Coût de l'amélioration

EXTENSIONS DE BASE (BASIC BUILDS)

En contrôlant les Nanites à l'intérieur de lui-même, Rex peut se munir de ces extensions de base et les utiliser.



SMACK HANDS

L'extension préférée de Rex pour aplatis les EVO avec des coups de poing dévastateurs!

PUNK BUSTERS

Donne à Rex la capacité de causer de puissants tremblements de terre pour l'aider à percer la défense ennemie.



BFS

Épée incroyablement rapide que Rex utilise pour balayer l'espace et tailler l'ennemi en morceaux.



SLAM CANNON

Canon puissant capable de tirer des charges destructrices!

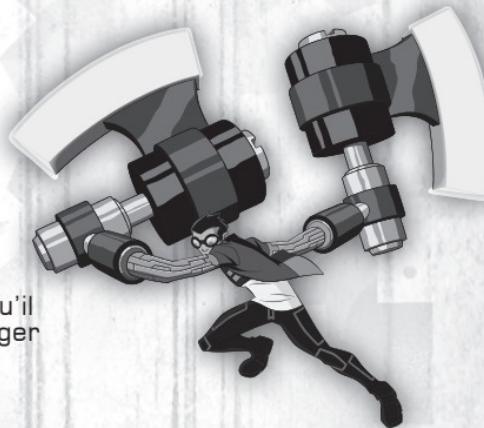
EXTENSIONS OMÉGA (OMEGA BUILDS)

Les extensions Oméga sont beaucoup plus fortes et plus puissantes que celles de base. Cependant, l'utilisation d'une extension oméga draine l'énergie de Rex.



BLAST CASTER

Fouet directionnel que Rex peut utiliser sur ses ennemis.



BAD AXES

Quand il s'en prémunit, Rex manie deux gigantesques haches qu'il fait virevolter pour infliger des coups multiples et causer des dommages ahurissants.



FUNCHUKS

Comme il le fait avec les haches, Rex manie les deux barils massifs capables d'écraser les EVO dans un élan.

CONSEILS DU DR HOLIDAY

Plusieurs des extensions de Rex peuvent servir pour la navigation et l'exploration. Les Smack Hands peuvent percer des murs, le BFS est utile pour couper un obstacle vous bloquant le chemin, et quand Rex doit manipuler un commutateur hors d'atteinte, l'utilisation du Slam Cannon règle le problème. Nous comptons sur vous, bonne chance!



SOUTIEN À LA CLIENTÈLE

Nota : Ne communiquez pas avec le soutien à la clientèle pour des indices/codes/tricheries.

Internet : <http://www.activision.com/support>

Notre section de soutien à la clientèle sur le Web offre l'information la plus à jour qui soit. Comme les pages de soutien sont mises à jour quotidiennement, nous vous invitons à les consulter d'abord pour obtenir une solution. Si vous ne trouvez aucune réponse à votre problème, faites-nous part de votre question et/ou problème à l'aide du formulaire en ligne. Vous devriez recevoir une réponse dans les 24 - 72 heures, selon le volume des messages reçus et la nature de votre problème.

Nota : Notre service de soutien est offert en anglais seulement.

Téléphone : 1.800.225.6588



PhysX®
by NVIDIA

Uses Bink Video. Copyright © 1997-2011 by RAD Game Tools, Inc. PhysX Technology provided under license from NVIDIA Corporation. © 2002-2011 NVIDIA Corporation. All rights reserved.

NOTES :

NOTES :

LICENCE D'UTILISATION DU LOGICIEL

IMPORTANT - LISEZ ATTENTIVEMENT : L'UTILISATION DE CE PROGRAMME EST ASSUJETTIE AUX CONDITIONS DE LA LICENCE DU LOGICIEL ENONCÉES CI-DESSOUS. LE TERME « PROGRAMME » COMPREND LE LOGICIEL ACCOMPAGNANT CET ACCORD, LES SUPPORTS CONNEXES, TOUT IMPRIMÉ AINSI QUE TOUTE DOCUMENTATION ÉLECTRONIQUE OU EN LIGNE, TOUTE COPIE ET TOUT MATÉRIEL DERIVÉ. LE FAIT D'OUVRIR L'EMBALLAGE ET/OU D'UTILISER LE PROGRAMME VOUS OBLIGE À ACCEPTER LES CONDITIONS DE CETTE LICENCE AVEC ACTIVISION PUBLISHING, INC. (« ACTIVISION »)

LICENCE À USAGE LIMITÉ. Activision vous accorde la licence et le droit limités, non transférables et non exclusifs, d'utiliser un exemplaire de ce Programme uniquement à titre personnel. Activision se réserve tout droit non expressément concédé dans cet accord. Ce Programme vous est livré sous licence, il ne vous est pas vendu. Votre licence ne vous accorde aucun titre ni droit de propriété sur ce Programme et ne peut en aucun cas être considérée comme une acquisition des droits liés à ce Programme.

PROPRIÉTÉ. Tout titre, droit de possession et droit de propriété intellectuelle dans et de ce Programme, ainsi que de toute copie dudit programme (y compris, mais sans s'y limiter, les titres, codes informatiques, thèmes, objets, personnages, noms de personnes, récits, dialogues, slogans, accroches, sites, concepts, graphismes, animations, sons, compositions musicales, effets audiovisuels, méthodes d'exploitation, droits moraux et toute documentation liée, incorporés dans ce Programme) appartiennent à Activision ou à l'un de ses concédants de licence.

Ce Programme est protégé par les lois américaines sur le droit d'auteur et les conventions, traités et autres lois sur le droit d'auteur à l'échelle internationale. Ce Programme contient des éléments sous licence et les concédants d'Activision peuvent protéger leurs droits en cas de violation du présent accord de licence.

VOUS NE DEVEZ PAS :

- Exploiter ce Programme, en tout ou en partie, à des fins commerciales, ou, entre autres, l'utiliser dans un cybercafé, dans un centre de jeux électroniques ou tout autre site de jeux vidéo. Activision peut vous proposer une licence d'utilisation pour site (Site License Agreement) distincte, afin de vous permettre de l'utiliser à des fins commerciales; voir les détails ci-après.
- Vendre, louer, louer à bail, accorder une licence, distribuer ou transférer par quelque moyen que ce soit ce Programme ou une copie de ce Programme sans le consentement écrit préalable d'Activision.
- Extraire les codes sources du Programme, le modifier, le décompiler, le désassembler, en faire la rétroingénierie ou en créer des produits dérivés, en tout ou en partie.
- Supprimer, désactiver ou détourner toute information ou étiquette de propriété sur ou dans ce Programme.
- Bidouiller ou modifier (ou tenter de bidouiller ou modifier) le Programme, ou créer, développer, modifier, distribuer ou utiliser tout logiciel afin de gagner (ou de permettre à d'autres de gagner) avantage de ce Programme dans des jeux multijoueurs en ligne y compris, mais sans s'y limiter, aux réseaux locaux ou toute autre partie sur réseau ou sur Internet.
- Exporter ou ré-exporter ce Programme ou toute copie ou adaptation sans respecter les lois et règlements applicables